



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

De la escuela tradicional al conectivismo: propuesta didáctica.

Autor/es

ALBERTO CORNEJO LÓPEZ

Director/es

SIMÓN SAMPEDRO PASCUAL

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario en Intervención e Innovación Educativa

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2017-18



***De la escuela tradicional al conectivismo: propuesta didáctica.***, de ALBERTO CORNEJO LÓPEZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)

**Trabajo de Fin de Máster**

# **De la escuela tradicional al conectivismo: propuesta didáctica.**

**Autor**

*Alberto Cornejo López*

**Tutor:** Simón Sampedro Pascual

**MÁSTER:**

**Máster en Interv. Innovación Educativa (256M)**

**Escuela de Máster y Doctorado**



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

**AÑO ACADÉMICO: 2017/2018**

## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 3  |
| 2. MARCO TEÓRICO.....   | 5  |
| 2.1. DIDÁCTICA: DE LA ESCUELA TRADICIONAL AL CONECTIVISMO.....            | 6  |
| 2.2. DEL CONSTRUCTIVISMO AL CONECTIVISMO .....                            | 10 |
| 2.2.1. <i>CONSTRUCTIVISMO</i> .....                                       | 10 |
| 2.2.2. <i>CONECTIVISMO</i> .....  | 13 |
| 3. MARCO PRÁCTICO .....   | 20 |
| 3.1. MARCO LEGISLATIVO Y CURSO DESTINATARIO .....                         | 20 |
| 3.2. CONTEXTUALIZACIÓN.....   | 25 |
| 3.3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y RECURSOS QUE EMPLEAR .....                | 27 |
| 3.3.1. <i>EDUCACIÓN LITERARIA</i> .....                                   | 27 |
| 3.3.2. <i>ANIMACIÓN A LA LECTURA</i> .....                                | 29 |
| 3.3.3. <i>TRABAJO COOPERATIVO</i> .....                                   | 29 |
| 3.3.4. <i>TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)</i> ..... | 30 |
| 3.4. PROPUESTA DE UNIDADES DIDÁCTICAS.....                                | 30 |
| 3.4.1. <i>HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO</i> .....                      | 32 |
| 3.4.2. <i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i> .....                        | 34 |
| 3.5. TEMPORALIZACIÓN .....  | 37 |
| 3.5.1. <i>HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO</i> .....                      | 37 |
| 3.5.2. <i>LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA</i> .....                        | 40 |
| 3.6. <i>EVALUACIÓN</i> .....  | 42 |
| 3.7. PROPUESTA Y PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN SMOOC.....                  | 44 |
| 4. CONCLUSIONES .....   | 50 |
| 5. BIBLIOGRAFÍA.....  | 51 |

## RESUMEN

Tradicionalmente en la educación, el proceso de enseñanza-aprendizaje ha estado centrado en la figura del docente, dejando al alumnado en un segundo plano envuelto en un aprendizaje meramente memorístico. En los últimos años, las investigaciones de diversos autores señalan al conectivismo como el futuro dentro del ámbito educativo. Esta corriente, cambia radicalmente lo trabajado en las metodologías tradicionales, proponiendo un aprendizaje colaborativo y crítico en el que el alumnado sea el verdadero protagonista, con poder de decisión y que parta desde su motivación. Además, las tecnologías tendrán un papel fundamental, siendo el caso de los sMOOC.

**Palabras clave:** constructivismo, conectivismo, tecnologías, aprendizaje colaborativo, educación 2.0, sMOOC.

## ABSTRACT

Traditionally, in education, the teaching-learning process has been centred on the figure of the teacher, leaving students in a secondary position involved in merely memoristic learning. In recent years, research by various authors has pointed to connectivity as the future in education. This current radically changes what has been worked on in traditional methodologies, proposing a collaborative and critical learning in which the students are the real protagonists, with decision-making power and which starts from their motivation. In addition, technologies will play a key role.

**Keywords:** constructivism, connectivism, technologies, collaborative learning, education 2.0, sMOOC.

## **1. INTRODUCCIÓN**

El presente Trabajo de Fin de Máster (TFM), enmarcado en la titulación del Máster de Intervención e Innovación Educativa, presenta una propuesta de intervención pedagógica que imbrica la asignatura de Historia a través de la Literatura.

La elección de este tema radica en que ambas disciplinas están estrechamente relacionadas, y más en el ámbito educativo. Por un lado, tenemos la disciplina de Historia la cual define Sánchez Jaramillo (2005:55) como “un tipo de inquisición o de investigación sobre hechos acaecidos en el pasado, es el registro de las acciones realizadas por los hombres. Por su parte, el sujeto cognoscente de la historia es el historiador, su propósito es conocer el pasado, es buscar en él respuestas a sus inquietudes presentes”.

Por otro lado, la Literatura no tiene una definición cerrada y concisa ya que es una disciplina muy flexible y que abarca muchos ámbitos de la lengua. En la actualidad, la enseñanza de la Literatura se basa en el concepto de Educación Literaria, donde se facilita el desarrollo del individuo como lector competente, capaz de comparar textos literarios escritos por autores pertenecientes a distintas épocas, lenguas, tradiciones y culturas, descubriendo en ellos recurrencias temáticas, así como semejanzas o divergencias expresivas. Así, el alumnado aprenderá a relacionar sus conocimientos sobre el contenido y las formas de expresión de una obra literaria con el contexto histórico y cultural.

De ese modo, el objetivo de la propuesta de unidad didáctica conjunta entre las asignaturas de Historia y Literatura consiste en trabajar a partir de un determinado contenido histórico, en este caso el Antiguo Régimen, el ámbito cultural. Lo que se propone es que entre ambas materias se produzca una retroalimentación aprovechando, por ejemplo, la influencia del contexto histórico en la producción de obras de una determinada época.

Un aspecto pedagógicamente fundamental que no debemos dejar pasar como docentes es el de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Los alumnos con los que contamos actualmente en las aulas son nativos digitales y son varias las horas que les dedican al día a las TIC, por lo que es conveniente trasladar estos medios que les resulta tan motivantes e

interesantes a las aulas, integrándolas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para llevar a cabo dicha propuesta se elaborará un marco teórico en el que se expondrá en primer lugar la evolución de la educación en las últimas décadas, yendo desde la más tradicional hasta las corrientes más actuales, como el constructivismo y el conectivismo.

El segundo gran apartado dentro del presente trabajo será el del marco práctico, dicho epígrafe irá de lo más general a lo más específico. Se partirá de la conceptualización tanto de la Historia como de la Literatura, para ello se emplearán diferentes decretos elaborados a nivel nacional (Boletín Oficial del Estado) y autonómico (Boletín Oficial de La Rioja).

Por último, se expondrán los diferentes principios metodológicos y recursos propuestos para las unidades didácticas a desarrollar, así como la temporalización de la unidad tanto en la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo, como en la de Lengua Castellana y Literatura.

Asimismo, y a modo de complementar ambas unidades didácticas se propondrá un nuevo medio de aprendizaje como es el sMOOC, tal y como define Gil-Quintana (2016:60) es una “propuesta donde se establecen dinámicas en formatos distintos que repercute en un aprendizaje más social, consiguiendo una formación que parte de un debate y se enriquece de los comentarios que un número elevado de personas participantes desde diferentes puntos del globo terráqueo, comparte dentro de un mismo espacio”. Por otro lado, la tendencia va en aumento en la implantación de los sMOOC, según [openeducacioneuropea.eu](http://openeducacioneuropea.eu) en 2014 se implantaron 458 MOOC europeos siendo 168 (aproximadamente el 37%) cursos españoles, superando los 87 de Reino Unido (18,9%), los 53 de Francia (11,6%) y 47 de Alemania (10,2%). Conviene señalar que el marco teórico está fundamentado en su totalidad en una revisión de la literatura desarrollada hasta el momento, por tanto, en fuentes secundarias. Por otro lado, la propuesta de unidades didácticas de ambas materias es de elaboración propia.

## 2. MARCO TEÓRICO

La sociología de la educación ha debido abandonar cualquier pretensión de explicación holística de la relación entre educación y sociedad. La complejidad de las nuevas sociedades de la información, el papel político de la educación, las sociedades multiétnicas, el papel de la mujer, juventud... indican la necesidad de un cierto nivel de especialización dentro de la propia sociología de la educación, que se enfrenta a un reto de tipo metodológico y epistemológico, a una investigación aplicada.

El concepto *sociedad del conocimiento* es el santo y seña de esa actitud postmoderna y el eufemismo 'caos creativo' busca la introducción del 'conflicto positivo', que promueve una búsqueda de la evolución y la adaptación anticipativa al entorno. Ese discurso del desorden y del caos se complementa, de manera dual y simétrica, con el de la eficacia y la excelencia. La consecuencia es que el reconocimiento de las categorías de los trabajadores ya no se realiza desde escalones colectivos mediante una cualificación y remuneración, sino a partir de la evaluación de competencias individualizadas.

En la sociedad actual, la relación entre trabajo y educación se determina por el factor fundamental de la *flexibilidad*. La cuestión radical es qué educación cuando el conocimiento se asimila a la capacidad de manejar la creciente información. Sin duda, la enseñanza del futuro debe educar más en habilidades que en contenidos, debe preparar para el trabajo colaborativo, para capacitar en el uso tecnológico de la información y en la adaptación a los cambios tecnológicos y productivos; en suma, adaptarse para aprender a aprender, para asumir el riesgo: "La disposición a arriesgar ya no es el territorio exclusivo de los capitalistas de riesgo o de individuos sumamente temerarios. El riesgo tiende a volverse una necesidad diaria sostenida por las masas" (SENNET, Richard, *La corrosión del carácter*, Barcelona, Anagrama, 2000, p. 83).

En ese marco, el Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, asienta una educación a lo largo de la vida basada en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. El primero de ellos (Aprender a conocer) viene definido como un "tipo de aprendizaje, que tiende menos a la adquisición de conocimientos



clasificados y codificados que al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana.” Es decir, viene a reafirmar la destacada cualidad en la configuración del ‘valor’ como medio y fin, como propiedad intrínseca al ser humano que permite aprender a comprender el mundo que nos rodea e interactuar con él. En otras palabras, la inserción de valores en educación no hace sino implementar los contenidos conceptuales en un proceso que parte de una conciencia ingenua para lograr una conciencia crítica. Los otros fundamentos serían ‘Aprender a hacer’, como competencia que capacite al individuo en el marco de las distintas experiencias sociales y/o profesionales, y ‘Aprender a vivir juntos’; es decir, los aspectos que la pedagogía constructivista equipara con los contenidos procedimentales y actitudinales respectivamente. Como vemos, en consonancia con las nuevas políticas pedagógicas, se trata de fomentar un aprendizaje significativo y globalizador que ofrezca oportunidades de descubrimiento y experimentación en todos los niveles. En la fusión y complementariedad de los ámbitos familiares, entorno socio-cultural y escuela se establecen las características conductuales de las personas; en consecuencia, deben complementarse para asegurarnos una correcta educación.

En su libro *Los retos de la educación en la modernidad líquida* (2007:8), Bauman plantea una redefinición de la educación en la época de la modernidad líquida. Se refiere a tres grandes retos, pero principalmente

“El maestro era la puerta al conocimiento, a la información, y durante siglos ha tenido el monopolio. Tenía el monopolio, pero ahora tiene que competir contra un mundo de contrincantes en la que el maestro está en situación de desventaja, no tiene una relación preferente con el estudiante”.

## 2.1. DIDÁCTICA: DE LA ESCUELA TRADICIONAL AL CONECTIVISMO

Antes de comenzar a tratar el objeto de estudio en cuestión, conviene tener meridianamente claro lo que se entiende por *didáctica*<sup>1</sup>. Tal y como define la Real Academia Española (RAE), el término *didáctica* se refiere a “el arte de

---

<sup>1</sup> Didáctica según la RAE: <http://dle.rae.es/?id=DhRTzsG> (Consultado el 15/05/18).

enseñar”. A partir de esta definición se pretende exponer cómo ha evolucionado la didáctica en el último siglo: desde la escuela más tradicional hasta las metodologías más innovadoras.

En los últimos años pueden distinguirse varios modelos pedagógicos, dichos métodos se relacionan con el ámbito comunicativo, ya que en toda sesión se da una comunicación de una u otra forma (comunicación educativa). Estas corrientes metodológicas se clasifican según la finalidad de esta y la focalización que tienen sobre determinados aspectos o factores. Tal y como recoge Kaplún (1985), aunque puedan sucederse varios métodos coetáneamente, pueden diferenciarse tres modelos (según la finalidad) clasificados en dos grandes grupos:

**a. Modelos exógenos:** en los que se considera al alumno/a como un “objeto” relativo a la propia educación.

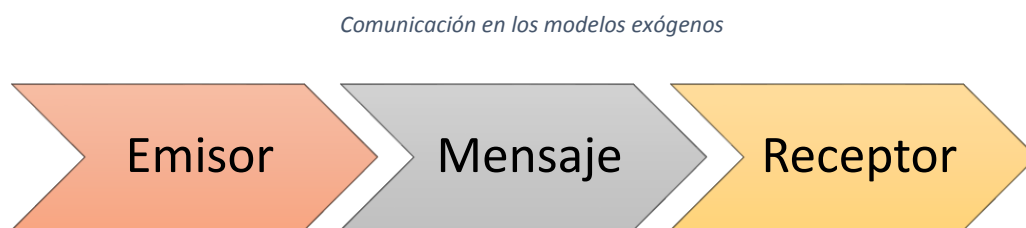
*Educación que hace hincapié en los contenidos:* en este primer modelo, forjado en Europa se desarrolla la educación conceptualizada como tradicional, en el que el protagonismo del proceso de enseñanza-aprendizaje recae sobre el docente, el cual transmite una serie de contenidos sin tener en cuenta ningún aspecto externo. Las principales características de la educación tradicional según García (1991) son:

- Concepción de la infancia como una etapa de imperfección.
- La relación docente-alumnado es de autoridad-obediencia.
- El alumnado es percibido como un elemento aislado dentro del aula, apenas se socializa.
- Percepción del alumnado como un ente común dentro del aula, sin atender las diferencias individuales (a nivel cultural, cognitivo, económico, social...)
- Programas ajenos a las necesidades y características de los estudiantes.

Esta educación tradicional, fue teorizada por Paulo Freire en la década de los sesenta en Brasil. Dicha teoría la bautizaba como *educación bancaria*, en la cual la educación inhibía a los estudiantes su capacidad creativa y crítica, mediante la memorización de conceptos sin cuestionarse su veracidad. Para explicar dicho proceso, compara al educando con una vasija dócil, la cual se

deja rellenar por los contenidos previamente adquiridos por el educador (Almanza-Vides, Quintero, Rojas y Rojas, 2018).

El esquema de comunicación que resulta de este método es el siguiente:



*Elaboración propia*

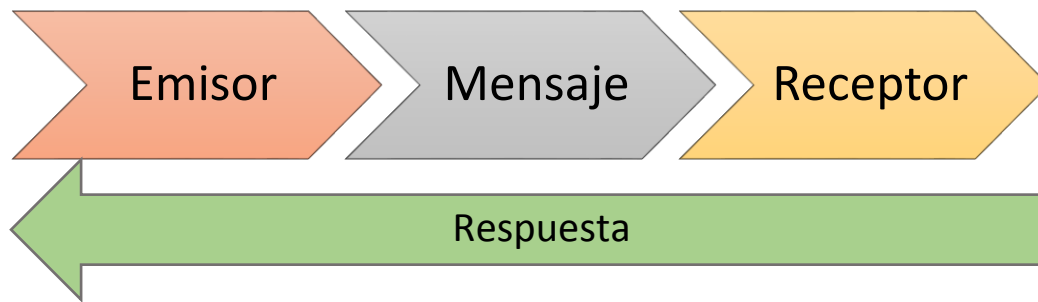
El emisor (educador) transmite un mensaje (conocimiento/información) y el receptor (educando) se limita a interiorizarlo.

**b. Modelos endógenos:** parte del estudiante, siendo la principal pieza del proceso de enseñanza-aprendizaje y en torno a la que gira este proceso.

*Educación que hace hincapié en los efectos:* este segundo modelo, el cual surge en los Estados Unidos durante el siglo XX en plena Segunda Guerra Mundial, se implementó con una función adoctrinadora en el ámbito militar. Dicho modelo propone dar un paso más allá y mejorar el método que focalizaba su labor en los contenidos. Para ello, lo que se plantea es un método más eficiente y que, además de transmitir una serie de conocimientos, se condicione al alumnado para interiorizar las conductas propuestas por los educadores.

Asimismo, este tipo de educación está directamente relacionada con la psicología conductista, en la cual el hábito y, por tanto, la respuesta del individuo ante un estímulo y su consiguiente recompensa, tienen un papel protagonista (Kaplún, 1985).

Así pues, la comunicación que se da en este segundo modelo es la siguiente:



*Elaboración propia*

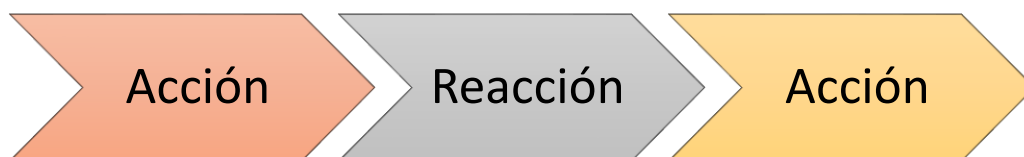
El emisor (educador) transmite un mensaje (conducta que se desea) y el receptor (educando) recibe el mensaje y emite una respuesta (feedback) positiva o negativa (cambio o no de conducta).

*Educación que hace hincapié en el proceso:* en este último modelo los contenidos, así como la modificación de conductas, pasan a un segundo plano. Las principales características de este modelo en cuestión son las siguientes (Kaplún, 1985):

- El fuerte de este modelo es la educación en grupo.
- El protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje es el grupo de alumnos, siendo el docente el encargado de estimular y ayudar al grupo en caso de necesidad.
- Trascendencia de los valores que resaltan la importancia del grupo sobre la individualidad.
- Educación innovadora, utilizando recursos audiovisuales para estimular al alumnado.
- Modelo abierto (permite profundizar en ciertos contenidos del programa y obviar otros) e integrador.

El principal objetivo de este método es que además de aprender y hacer, el educando debe pensar y cuestionar aspectos de su realidad. Asimismo, debe analizar críticamente lo expuesto en el aula y que ese discurrir, le pueda llevar a cambiar su realidad más cercana.

Por tanto, el esquema comunicativo de este método pedagógico es:



*Elaboración propia*

En el tercer modelo, lo que se pretende es formar ciudadanos concienciados (educación solidaria y para los más desfavorecidos) los cuales sean críticos con la realidad en la que viven y puedan transformar dicho entorno (Kaplún, 1998).

## **2.2. DEL CONSTRUCTIVISMO AL CONECTIVISMO**

### **2.2.1. CONSTRUCTIVISMO**

El constructivismo es un modelo que está en tendencia actualmente en el ámbito educativo. Sin embargo, aunque la formulación y aplicación del concepto es relativamente reciente, la idea ha estado presente a lo largo de la historia en la mente de varios pensadores. Tal y como recoge López (2010), ya en la época clásica el sofista griego Protágoras, hace referencia al ser humano como constructor de su propia realidad, determinando o midiendo lo que existe y lo que no.

A lo largo de la historia este modelo ha tenido matices y variaciones. Las dos posturas más significativas, y a su vez contradictorias son, por un lado, el constructivismo radical de Ernst Von Glasersfeld, y por otro lado el constructivismo pragmático de John Dewey (Suarez Silveiro, 2017).

Según Suarez Silveiro (2017:494) el constructivismo radical es expuesto como un “paradigma epistemológico contrapuesto al realismo, para el que la existencia de un mundo exterior al sujeto y con influencia en éste resulta innegable, y no sólo como eliminador de tentativas del individuo”.

Así pues, el constructivismo pragmático propuesto por Dewey afirma según Ruiz (2013:106) que:

“Los conceptos en los que se formulan las creencias son construcciones humanas meramente provisorias, pues tienen una función instrumental y están relacionadas con la acción y la adaptación al medio. También sustentaba una integración de acciones y afecciones. Frente a la versión contemplativa del conocimiento clásico, sostiene la evidencia de una ciencia moderna experimentalista que trabaja con datos y que da lugar al descubrimiento de un mundo abierto y sin límites”.

Sin embargo, conceptualizando desde la perspectiva meramente educativa y sintetizando las diferentes corrientes dentro de este modelo, se puede englobar como componentes del constructivismo dado su transcendencia a los siguientes autores: Vygotsky, Ausubel, Brunner y Piaget.

#### *2.2.1.1. ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO (ZDP)*

Por lo que a Vygotsky (1979) respecta en primer lugar, conviene señalar que la línea de investigación de este autor es el comportamiento humano, siendo este estudiado a partir de sus diferentes etapas, es decir, toda su historia. Asimismo, Vygotsky afirma que antes del aprendizaje desarrollado en la escuela se da un aprendizaje previo, es decir, prácticamente desde el nacimiento se dan situaciones que permiten desarrollarse al neonato. Dicho autor, diferencia entre dos niveles evolutivos (Carrera y Mazzarella, 2001):

- *Nivel evolutivo real:* nivel de desarrollo cognitivo de un joven, el cual le permite resolver algún tipo de problema (acorde a su edad) por sí solo.
- *Nivel de desarrollo potencial:* lo que estos niños pueden resolver con ayuda de otra persona, es decir, si el niño puede llegar a la solución de un determinado de problema a través de las intervenciones de un mediador.

Estos términos nos llevan a un concepto fundamental en la teoría de Vygotsky: Zona de Desarrollo Próximo. Esta idea se define como: “el espacio dinámico entre el nivel de ejecución de una persona de forma individual, denominado nivel de desarrollo real, y la calidad de la ejecución cuando esa misma persona recibe la ayuda de un compañero más capaz, denominada nivel de desarrollo potencial” (Padilla, 2006:11). Es decir, esta Zona de

Desarrollo Próximo, pone en evidencia aquellas capacidades que todavía no se han desarrollado completamente pero que están en proceso.

#### *2.2.1.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.*

Por otro lado, otro de los autores importantes que configuran el constructivismo es David Ausubel (1968, 2000), siendo el aprendizaje significativo su idea más trascendental. Este concepto parte de la premisa de que el alumno interioriza nuevos conocimientos a partir del bagaje que este posee, es decir, se aprende a partir de lo que ya se sabe.

Además, Ausubel afirma que estos conocimientos previos deben haber sido adquiridos de manera significativa y no memorística. Por lo tanto, lo más trascendental de todo este proceso es la interacción que se produce entre estos conocimientos previos y los nuevos que están por adquirir. Este aprendizaje significativo debe ser crítico, analítico y con comprensión, por lo que queda descartado el aprendizaje tradicional y memorístico.

Otra de las condiciones indispensables para que se dé el aprendizaje significativo es la predisposición del alumnado a interiorizar conocimientos por esta vía, en caso de no interesarle, siempre puede decantarse por el modelo tradicional (Moreira, 2012).

#### *2.2.1.3. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO*

El tercer pilar fundamental del constructivismo es la teoría aportada por Bruner, su idea fundamental es el aprendizaje por descubrimiento. Esta teoría defiende que los alumnos analicen y reflexionen durante el proceso de aprendizaje, adquiriendo los nuevos conocimientos a través de la interacción con su propio entorno. Este aprendizaje por descubrimiento se caracteriza por la interacción y cooperación que se da entre alumnado-profesor frente al método “tradicional” basado en la clase magistral con un total protagonismo por parte del profesorado (Reibelo, 1998).

Lo que se pretende, es decir, el papel destinado al docente es el de guía/mediador, siendo este el que facilite materiales y herramientas para poder resolver el problema y que sea así el alumnado el que alcance por sí mismo sus objetivos. Otros factores que intervienen en este proceso son la motivación

y el interés por aprender, ambos elementos vienen dados por la curiosidad del propio alumno.

Además, a otro de los aspectos que la de importancia Brunner es a la estructura de las materias, incluso dotándole de más trascendencia que a los propios contenidos. Lo que se debe pretender es que el alumno domine la estructura de las materias, permitiéndole diferenciar los aspectos que son más significativos sobre los superfluos. Este hecho facilita al alumnado el dominar la materia, siendo capaces de organizar y analizar las ideas clave.

A modo de conclusión, el propio Brunner reconoce la importancia de otras teorías (como el propuesto por Vigotsky o Piaget, ambos tratados anteriormente). Por lo tanto, defiende un aprendizaje por descubrimiento, pero teniendo en cuenta la trascendencia del entorno social.

#### *2.2.1.4. Relación inteligencia-adaptación al medio.*

Para concluir, el último elemento que conforma el constructivismo es lo propuesto por Piaget. Este autor lo que pretende con sus investigaciones (fundamentalmente el análisis evolutivo del alumno) es tratar sobre el origen del conocimiento y sobre cómo se pasa de los estadios más tempranos a los más avanzados, en lo que a nivel de adquisición de conocimiento se refiere.

Piaget relaciona la inteligencia con la adaptación al medio, como es con otras funciones orgánicas del ser humano. Por lo tanto, lo que se defiende y lo que explica que una persona pase por un determinado número de estadios hasta llegar al nivel de los adultos es que cada vez se dan mayores niveles de equilibrio y de adaptación al entorno.

Tal y como se puede observar, también para Piaget es de vital importancia el entorno más próximo, dependiendo el paso de un estadio a otro por su nivel de adaptación.

#### **2.2.2. CONECTIVISMO**

La teoría del conectivismo es una propuesta de aprendizaje destinada a implantarse en la era digital. Asimismo, el entorno ideal para que este método se desarrolle y prospere es el de un contexto que ha progresado económicamente a través de redes de inteligencia creadas por el ser humano.



Lo expuesto anteriormente, supone que en este entorno el papel de las nuevas tecnologías sea trascendental, dejando de lado otros métodos más tradicionales basados en la escritura, por lo tanto, supone una transformación total en todos los niveles: forma de enseñar, aprender, comunicarse, expresarse, etc. (Gutiérrez, 2008).

Esta evolución hacia una sociedad más tecnológica y desarrollada se llama globalización. Tal y como define la Asamblea Parlamentaria del Consejo de Europa<sup>2</sup>, la globalización se define como:

la cada vez mayor integración económica de todos los países del mundo como consecuencia de la liberalización y el consiguiente aumento en el volumen y la variedad de comercio internacional de bienes y servicios, la reducción de los costos de transporte, la creciente intensidad de la penetración internacional de capital, el inmenso crecimiento de la fuerza de trabajo mundial y la acelerada difusión mundial de la tecnología, en particular las comunicaciones.

Este concepto de globalización está directamente relacionado con una teoría planteada por Zygmunt Bauman hace más de una década, la modernidad líquida. Este concepto se refiere a la idea de la transitoriedad de la sociedad, en el que se ha pasado del tener toda la vida planificada y sujeta a unos principios a todo lo contrario, es decir, la adaptación a cada nuevo escenario sociocultural por parte del ser humano. Lo variable prevalece sobre lo rígido.

La modernidad líquida es un tiempo sin certezas. Sus sujetos, que lucharon durante la Ilustración por poder obtener libertades civiles y deshacerse de la tradición, se encuentran ahora con la obligación de ser libres. Hemos pasado a tener que diseñar nuestra vida como proyecto y performance. Mas allá de ello, del proyecto, todo sólo es un espejismo. La cultura laboral de la flexibilidad arruina la previsión de futuro, deshace el sentido de la carrera profesional y de la experiencia acumulada. [...] Las instituciones no son ya anclas de las existencias personales. En decadencia el Estado de bienestar y sin relatos colectivos que otorguen sentido a la historia y a las vidas individuales, surfeamos en las olas de una sociedad líquida siempre cambiante -incierta- y cada vez más imprevisible. (Vásquez, 2008:3).

---

<sup>2</sup> Definición extraída de: <https://www.coe.int/es/web/compass/globalisation> (Consultado el 20/06/2018).

Esta modernidad líquida que incidencia tiene en el ámbito de la educación, que al fin y al cabo es lo que se trata en el presente documento. Lo cierto, es que la educación va a tener que adaptarse a los grandes cambios que se plantean en esta sociedad tan variable. La ansiedad, el estrés o la sobreinformación, todo ello relacionado con la irrupción de los nuevos medios tecnológicos y elementos inmersos en ellos como las redes sociales, son aspectos con los que tiene y va a tener que lidiar a corto y medio plazo la educación.

A todo lo citado anteriormente, hay que tener en cuenta los diferentes contextos educativos que pueden producirse a causa de este desarrollo tanto a nivel económico como educativo. Es aquí donde se da la llamada brecha digital en un entorno cada vez más desarrollado a nivel tecnológico, es decir, la distancia que hay entre individuos, comunidades o países, en lo que a uso diario de las nuevas tecnologías se refiere.

Así pues, además de lidiar con todos estos elementos otro de los grandes retos además de la inclusividad social o cultural es la inclusividad tecnológica, siendo el objetivo principal del sistema educativo el reducir al máximo esa brecha digital (Martos y Martos, 2015).

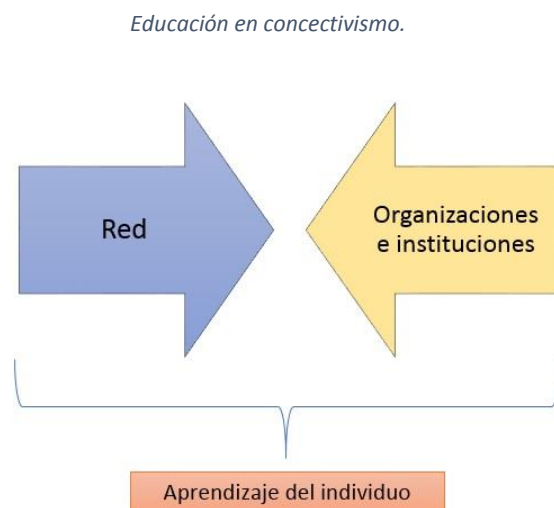
Tal y como afirmábamos a principios de este apartado, en todo este contexto cada vez más desarrollado (en teoría) y globalizado es donde surge este nuevo método: el conectivismo. Según Siemens (2004), uno de los principales valedores de esta teoría, no puede entenderse el conectivismo fuera de la era digital, donde las nuevas tecnologías tienen un protagonismo fundamental en el ámbito educativo.

Así pues, y tal y como recoge Gutiérrez Marcos (2012:113) de Siemens, el aprendizaje se define como “un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo. [...] el aprendizaje se caracteriza por ser caótico, continuo, complejo, de conexión especializada, y certeza continua”.

Volviendo a citar a Gutiérrez Marcos (2012:113) se entiende por un aprendizaje enmarcado en el conectivismo al “proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas en el lugar de trabajo”.

En lo que al día a día se refiere, las nuevas tecnologías (tablets, smartphones, ordenadores, etc.) están haciendo que estemos permanentemente con la posibilidad de consultar grandes bases de datos en un periodo mínimo de tiempo, por lo que la interacción entre conocimiento-ser humano es prácticamente constante. Aunque en el marco educativo se ha avanzado mucho en esta materia, quedan aspectos por trabajar, y es aquí donde las últimas investigaciones van encaminadas.

En el conectivismo todo comienza en el propio individuo. Así pues, todo conocimiento se hace en red, esta red transmite información a las organizaciones e instituciones, produciéndose un feedback entre ambos elementos, siendo de esta retroalimentación el surgimiento del conocimiento en los aprendices.



*Elaboración propia a partir de Gutiérrez Marcos (2012).*

Así pues, el conectivismo se basa en una serie de principios en un primer lugar elaborados por Siemens, uno de sus impulsores:

- Tanto el proceso de aprendizaje como el propio conocimiento no pueden entenderse sin variedad de opiniones.
- El aprendizaje se entiende como un proceso en el que los nodos (fuentes de información) están interconectados.
- Los contenidos teóricos no es lo más trascendental del proceso, es una herramienta más para poder resolver problemas del día a día, es decir, nos basamos en un aprendizaje significativo (constructivismo). Sin

embargo, además del “saber”, “saber hacer” y “saber estar”, el conectivismo añade “saber dónde buscar” y “saber transformar el conocimiento”.

- El conocimiento es un proceso continuo de largo recorrido, no se limita a valorar el producto final.
- El conocimiento puede diferenciarse en dos categorías según su estado: conocimiento duro, el cual es aquel que está estructurado, organizado y rígido. Mientras que por otro lado tenemos el conocimiento blando (referente a temas actual), aquel que es emergente, resultante de la interacción entre los miembros del aula.
- La toma de decisiones es primordial en el conectivismo, es una forma de aprender el elegir que aprendemos, como lo aprendemos y la elección de toda la información a la que hemos tenido acceso.
- La labor del docente es la de facilitar al alumnado nuevas fuentes y conexiones que faciliten un aprendizaje guiado pero autónomo.
- La capacidad para relacionar ideas y conceptos es de gran trascendencia en el conectivismo.
- Ideas actualizadas, precisas y coherentes con la edad de los aprendices es vital dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El conectivismo no puede entenderse, tal y como hemos expuesto antes, sin las nuevas tecnologías. Asimismo, conviene diferenciar entre (Granados Romero, López Fernández, Avello Martínez, Luna Álvarez, Luna Álvarez, y Luna Álvarez, 2014):
  - TIC: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Nos referimos a elementos tecnológicos de diverso fin.
  - TAC: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. Están destinadas hacia un uso académico, tanto para el docente como para el alumnado. Su objetivo es interiorizar de una forma más eficiente el mayor número de conceptos. En definitiva, explotar las grandes posibilidades que tienen las TIC dentro del sistema educativo.
  - TEP: Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación. Se refiere a aquellas tecnologías orientadas a potenciar la

participación del alumnado como un ciudadano crítico a nivel social y político.

Para ejemplificar las TEP dentro del ámbito educativo son varios los investigadores que han propuesto modelos para explicar la relación de participación y empoderamiento entre docentes y alumnado. En el presente trabajo expondremos dos modelos: “la escalera de participación infantil” de Roger Hart (1992) y “los caminos hacia la participación de Harry Shier” (2001).

- Escalera de participación infantil de R. Hart (1992).

Esta idea establecida por el académico Roger Hart (1992), propone un modelo dividido en ocho escaleras ordenadas de menor a mayor según su nivel de participación real. Asimismo, estas escaleras están divididas en dos tramos: tramo de la no participación (los tres primeros escalones) y tramo de la participación (los cinco restantes) (Estrada, Madrid-Malo y Gil, 2000).

En el tramo de la no-participación encontramos tres niveles: 1) Manipulación, donde se proponen actividades pero para lograr fines que el docente ha previamente decidido; 2) Decoración: la decisión de actividades a realizar no cuenta con voz ni voto del grupo; 3) Participación simbólica (*tokenismo*): bajo una apariencia de participación real, no se tiene pero en cuenta lo que dicen, ni se actúa sobre lo que proponen.

Para valorar el tramo de la participación, además de la escalera de Hart disponemos del modelo, más conocido y aplicado, “Los Caminos hacia la Participación” de Shier.<sup>3</sup> Este diagrama menciona varios niveles de participación, donde cada nivel implica un mayor grado de empoderamiento:

1. Se escuchan a los niños y niñas.
2. Se les apoya para que expresen sus opiniones.
3. Se toman en cuenta sus opiniones.
4. Se les involucran en procesos de toma de decisiones.
5. Los niños y niñas comparten el poder y responsabilidad para la toma de decisiones.

---

<sup>3</sup> Shier, H., 2001, pp. 107-117.

La novedad de este modelo es que en cada nivel de participación, individuos y organizaciones pueden tener grados diferentes de compromiso con el proceso de empoderamiento. El modelo identifica tres etapas correspondientes a cada nivel de participación: Aperturas, Oportunidades y Obligaciones.

### **3. MARCO PRÁCTICO**

#### **3.1. MARCO LEGISLATIVO Y CURSO DESTINATARIO**

Así pues, y con toda la documentación expuesta, el siguiente apartado recoge un proyecto de innovación basado en las directrices teóricas que se han planteado anteriormente. Dicho proyecto consta de una serie de unidades didácticas desarrolladas a lo largo de las primeras semanas del trimestre, en el que se trabajará la literatura a través de la historia.

La presente propuesta de innovación está destinada a aplicarse en 1º de Bachillerato, siendo un proyecto conjunto entre las asignaturas de Historia del Mundo Contemporáneo y Lengua y Literatura, por lo que exigirá cierta coordinación entre ambos departamentos. Soy consciente que la etapa de Bachillerato es complicada en cuanto a modificar excesivamente el currículo y que la temporalización es importante, ya que ambos cursos están enfocados en la realización de las pruebas de acceso a la universidad.

Antes de entrar a exponer dicho proyecto conviene señalar ciertos aspectos del currículo que hacen referencia tanto a las asignaturas en cuestión, como a un aspecto tan importante dentro de esta propuesta como son las TIC.

El documento relativo al Boletín Oficial de La Rioja (BOR) sobre el que vamos a trabajar va a ser el Decreto 21/2015, de 26 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Ya en el Artículo 2, el cual hace referencia a principios generales, esta disposición nos muestra dos principios que van a ser trascendentales dentro de esta propuesta de proyecto: la capacidad comunicativa y el papel de las TIC. La disposición 3 del artículo citado anteriormente dice lo siguiente:

“El hábito de lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público, la adquisición de valores, así como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación estarán integradas en el currículo”.

Otro de los aspectos importantes dentro de esta propuesta es la que se recoge dentro del artículo 45, concretamente la primera disposición:

“Los centros docentes favorecerán el desarrollo de actividades encaminadas a que el alumno aprenda por sí mismo, trabaje en equipo y utilice los métodos de investigación apropiados”.

#### **a) Autonomía del alumnado a partir de la motivación.**

Las competencias que más les va a aportar a lo largo de la vida al alumnado son las de aprender a aprender y la resolución de problemas, ya que los prepara a estas situaciones cambiantes o que aún no se han enfrentado y no saben cómo afrontarlas.

La pregunta que se nos viene a la cabeza es: ¿Cómo podemos trabajar ambas competencias en una etapa tan rígida como lo es Bachillerato? Pues bien, para ello se emplearán metodologías inductivas (*learning by doing*); es decir, aprender haciendo. En este tipo de metodología el alumno se expone a situaciones específicas, en la que debe por sí mismo analizar la situación, exponer una explicación y encontrar la solución.

Lo realmente importante en esta tarea, si bien es cierto que la solución final también tiene repercusión, es todo el proceso seguido hasta dar con ese producto. En ese trayecto, los alumnos precisan de información debiendo obtenerla por sus propias vías, aunque es el deber del profesor el de guiar y mediar en este proceso si fuese necesario. Lo que se pretende con estas coyunturas es que los aprendices investiguen sobre ciertos conceptos o ideas, pero que además de interiorizarlas este proceso les sirva para adquirir las dos competencias citadas anteriormente. Asimismo, el aprendizaje que se está llevando a cabo es totalmente opuesto al tradicional, expuesto en el marco teórico, ya que todo el protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje recae sobre el alumnado, pasando el profesorado a un segundo plano siendo mediadores y facilitadores de fuentes de información.

Al fin y al cabo, si toda esta metodología está bien planteada (en función del tipo de alumnado con el que contamos) conseguiremos que nuestros aprendices se “enganchen” a lo propuesto, por lo que el grado de implicación e interés por parte de estos será mayor, mejorando el clima de trabajo y previsiblemente los resultados.

Por otro lado, también se dan situaciones y aspectos de carácter negativo que no debemos obviar. En determinados momentos, pueden darse circunstancias



en las que los alumnos puedan sufrir bloqueos, por ejemplo, tanto emocionales (pueden verse superados por la tarea o no saben cómo proseguir) como conceptuales (al no tener conocimientos previos que les permita afrontar la tarea).

#### **b) Trabajo cooperativo.**

Otro de los aspectos que se pretenden trabajar además de los meramente académicos es el del trabajo cooperativo, que no grupal. El aprendizaje cooperativo es otra metodología perfectamente compatible con las metodologías inductivas expuestas anteriormente.

Por trabajo cooperativo podemos entender como una forma de trabajar, en la que los alumnos por pequeños grupos interactúan y cooperan coordinadamente para resolver una determinada tarea. Al igual que en las metodologías inductivas, es interesante analizar todo ese proceso hasta alcanzar la meta final. Lo que se propone es que, colaborando entre ellos, deben investigar y analizar un determinado concepto o idea propuesto por el docente, para ello solo lo lograrán si la totalidad del grupo ha conseguido alcanzar las metas.

Previamente al trabajo grupal, es interesante que los alumnos asignen un trabajo individual a cada miembro del grupo (siendo posible otorgarle ese poder al conjunto), con el objetivo de asegurar la implicación de todos en este proceso. Además de esto, la labor del profesor es la de facilitar medios y recursos, además de evitar los bloqueos que se han expuesto anteriormente. Por lo tanto, es una metodología muy parecida a la anterior, la diferencia radica es que una es de carácter individual y esta se centra en el trabajo colaborativo de un grupo.

Si bien es cierto, no todo trabajo grupal conlleva un trabajo colaborativo, ya que son estrategias con diferencias significativas. Para que se cumpla y se lleve a cabo una metodología de carácter cooperativo deben cumplirse una serie de características (Fuster, 2011:17):

- *Interdependencia positiva*: la consecución de determinadas metas radica en que la totalidad del grupo adquieran los objetivos, es decir, un alumno aprenderá si su compañero también lo hace. La tarea del docente debe ser en primer lugar, la de explicar claramente cuáles son los objetivos de

la actividad, logrando implicar a los alumnos de que se debe trabajar de forma cooperativa para alcanzar las metas propuestas.

- *Interacción cara a cara:* lo que se precisa es que cada integrante del grupo realice el trabajo individual correctamente. Para ello, todos los miembros del grupo deben compartir sus fuentes de información y los conocimientos que vayan adquiriendo, ya que los éxitos a nivel individual son a su vez éxitos del grupo.
- *Responsabilidad personal:* se da cuando el trabajo realizado a nivel individual repercute en la investigación grupal. Asimismo, si este trabajo individual ha servido al resto del grupo en sus investigaciones, se producirán comentarios positivos.
- *Desarrollo de habilidades sociales:* este aspecto tiene dos vertientes. Por un lado, el compromiso con la tarea, desarrollando e investigando las ideas planteadas por el docente. Mientras que, por otro lado, se adquiere un compromiso con el grupo, aportando trabajo, esfuerzo y colaboración con el conjunto.
- *Reflexión sobre el trabajo en grupo:* este es un hecho que se debería de dar a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. El conjunto debe cuestionarse y analizar cómo se está llevando a cabo el proceso de investigación, destacando los aspectos positivos y planteando mejoras en aquellos puntos débiles. El objetivo de esto es mejorar el ambiente de trabajo, algo que tiene gran influencia durante todo el proceso, así como en el producto final.

### **c) Métodos de investigación.**

El modelo que se plantea, teniendo en cuenta el contexto socioeconómico en el que nos encontramos, es la educación 2.0. Esta forma de plantear el proceso de enseñanza-aprendizaje nos presenta una filosofía y una práctica de la educación y de la comunicación basada en el diálogo y en la participación activa del alumnado que no requiere sólo de tecnologías, sino de un cambio de actitudes y de concepciones.

La superación de roles convencionales nos permite ser, con el uso de la Web 2.0, productores interactuantes. A partir de esta web 2.0., el ciberespacio

permite al alumnado establecer una relación entre iguales, desarrollándose un feedback constante entre ellos y con el propio profesor.

Es ahí donde aparece el concepto de educomunicación, o educación para la comunicación. Dicha idea es definida por Aparici (1992), según este autor se entiende por educomunicación:

“Incluye, sin reducirse, el conocimiento de los múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social. abarca también la formación del sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos y sus mensajes para descubrir los valores culturales propios y la verdad.”

La educomunicación, por tanto, se centra en lo verdaderamente colaborativo y participativo, a partir de contextos creativos y transformadores. Para ello, las tecnologías están destinadas en este proceso de enseñanza-aprendizaje a inducir situaciones que permitan al alumnado potenciar el debate, el análisis crítico o la reflexión.

Desde el conectivismo, expuesto en el marco teórico, se propone un proceso libre en una educación problematizadora donde el sujeto “aprenda a aprender”: participando, involucrándose, investigando... La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la era digital.

Por otro lado, uno de los principios que regirá esta propuesta será el *mobile-learning* (*m-learning* en adelante). Según Yot y Marcelo (2015:206) entendemos por m-learning “aquel aprendizaje que se desarrolla total o parcialmente utilizando dispositivos móviles”. Con esto nos referimos a que los móviles, tradicionalmente con mala estima dentro del aula, tendrán cabida dentro de esta propuesta, ya sea para buscar información sobre alguna determinada idea, o para producir algún tipo de video o fotografía.

Esto se justifica analizando los datos facilitados por Ditrendia. En su informe de 2017, sitúa a España como el país en el que más se usa el móvil, con una penetración del 88%, muy por encima de la media global (66%). Asimismo, los españoles utilizan como dispositivo principal para acceder a internet el móvil (94,6%), relegando al ordenador portátil a la segunda posición (73,6) y al ordenador de sobremesa a la tercera posición (67,5).

Asimismo, las personas a las que impartimos docencia son adolescentes en la etapa de Bachillerato, es decir, prácticamente todos los alumnos. Si bien algún

alumno no contaría con un smartphone, el centro podría prestarle una Tablet o en su defecto un ordenador.

Siguiendo con el ámbito de las TIC, uno de sus grandes aliados son las inteligencias múltiples. Tal y como señala Olalla (2016), son más de 400 las aplicaciones que están disponibles gratuitamente para potenciar estas inteligencias múltiples. Para ello, no hay más que analizar la taxonomía de Bloom, encontrando una gran variedad de aplicaciones (a su vez ramificadas en procesos) que se adapten a nuestras necesidades.

Además de todo esto y según Olalla (2016:48), basándonos en el principio en el que se concibe al “profesorado productor y selector de materiales y al alumnado creador de productor por investigación, prosumidor y no mero consumidor tecnológico”, se plantean una serie de objetivos y aspectos a trabajar que integran las TIC y las inteligencias múltiples para nuestra propuesta:

- Mejorar habilidades de búsqueda y análisis crítico de los contenidos.
- Preparar tareas digitales que puedan ser compartidas y puestas en común mediante medios digitales.
- Uso de aulas virtuales para proyectos grupales, si las hubiere en el centro.
- Las publicaciones están disponibles en la web.
- Construimos redes de aprendizaje entre los diferentes alumnos y grupos del centro.

Así pues, y teniendo en cuenta estos aspectos de carácter general, se procederá a exponer lo que propone el currículo en el primer curso de Bachillerato respecto a las materias en las que se desarrollará este proyecto: Lengua Castellana y Literatura e Historia del Mundo Contemporáneo.

### **3.2. CONTEXTUALIZACIÓN**

#### *Lengua Castellana y Literatura*

La asignatura de Lengua Castellana y Literatura es una asignatura troncal de la etapa de Bachillerato. Durante el primer curso, dicha materia cuenta con 4 horas semanales (de las 32 totales).

Tal y como señala el BOR, el principal objetivo de la asignatura es: “el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida en todas sus vertientes: pragmática, lingüística, sociolingüística y literaria. Debe también aportar las herramientas y los conocimientos necesarios para desenvolverse satisfactoriamente en cualquier situación comunicativa de la vida familiar, social y profesional”.

Dicho esto, lo que se pretende con la impartición de esta materia es la de formar ciudadanos capaces de comunicarse e interactuar en cualquier contexto, siendo capaces de analizar e interpretar el mundo que les rodea forjando su propia opinión crítica.

En ambos cursos de Bachillerato la asignatura se estructura en cuatro bloques de contenidos, siendo los siguientes:

- Bloque I. Comunicación oral: escuchar y hablar.
- Bloque II. Comunicación escrita: leer y escribir.
- Bloque III. Conocimiento de la lengua.
- Bloque IV. Educación literaria.

En el presente proyecto nos centraremos en los bloques de contenidos I, II y IV, dejando de lado el bloque III, ya que está más relacionado con la Lengua que con la Literatura.

### *Historia del Mundo Contemporáneo*

La materia de Historia del Mundo contemporáneo es de carácter troncal de opción, al igual que la asignatura de Lengua Castellana y Literatura cuenta con otras 4 horas semanales de las 32 totales.

La principal finalidad de esta asignatura es “acercar al alumnado al conocimiento del mundo actual, y ver la Historia como un proceso en el que inciden todos los aspectos de la vida del hombre, aunque dentro de la totalidad de esa globalización el historiador puede seleccionar los más cercanos o los que más le interesen, sobre una realidad histórica concreta objeto de su investigación, a partir de una hipótesis de trabajo y ayudado por un tratamiento de las fuentes históricas”.

Desde esta materia lo que se pretende es entender la realidad actual que rodea al alumnado a través de los hechos históricos que han ido conformado dicha realidad, para ello se usarán todo tipo de fuentes que permitan a los aprendices

ser capaces de interpretar y ser críticos en lo que a la selección de información se refiere.

Por otro lado, al contrario que la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, los contenidos difieren entre ambos cursos, ya que el primer curso está orientado a la historia a nivel contemporáneo y de carácter internacional, mientras que el segundo curso está destinado a la historia de España.

Por lo que la organización de los bloques de contenido del curso queda de la siguiente forma:

- Bloque I. El Antiguo Régimen.
- Bloque II. Las revoluciones sociales y sus consecuencias sociales.
- Bloque III. La crisis del Antiguo Régimen.
- Bloque IV. La dominación europea del mundo y la I Guerra Mundial.
- Bloque V. El periodo de entreguerras. La II Guerra Mundial y sus consecuencias.
- Bloque VI. Evolución de dos mundos diferentes y sus enfrentamientos.
- Bloque VII. La descolonización y el Tercer Mundo.
- Bloque VIII. La crisis del bloque comunista.
- Bloque IX. El mundo capitalista en la segunda mitad del siglo XX.
- Bloque X. El mundo actual desde una perspectiva histórica.

El bloque de contenidos que se trabajará a lo largo de este proyecto de innovación es el I, el cual es relativo al Antiguo Régimen y a la Ilustración.

### **3.3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y RECURSOS QUE EMPLEAR**

#### **3.3.1. EDUCACIÓN LITERARIA**

En primer lugar, conviene hacer cierta diferencia entre educación de la literatura y la educación literaria (que es lo que se pretende con este proyecto). En el primero de los casos, la educación de la literatura ha consistido tradicionalmente en la transmisión por parte del profesorado al alumnado de una serie de autores y obras representativas de una determinada época.

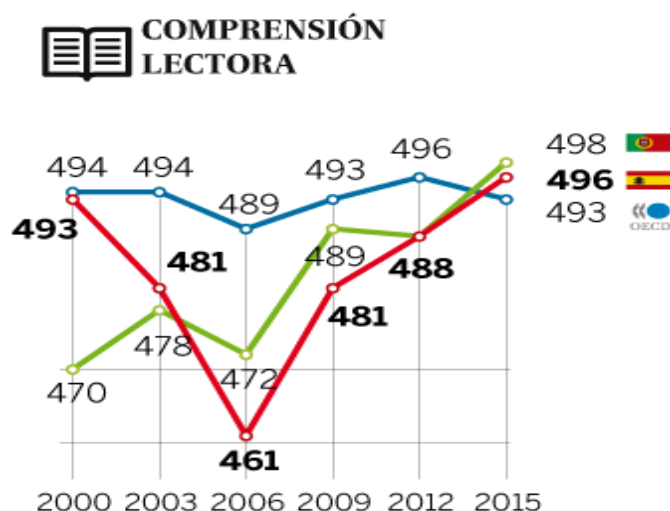
Por otro lado, y tal y como define Zayas (2011), la educación literaria consiste en la “enseñanza y al aprendizaje de las habilidades y destrezas necesarias

para leer de forma competente los textos literarios”. En esta educación literaria, se hará hincapié en varios aspectos a trabajar que van de la mano de los mero conceptos literarios: el contexto histórico-cultura y conocimientos sobre la tradición literaria.

La fundamentación teórica que sustenta la educación literaria actual es la siguiente:

- Constructivismo: en el que se concibe la lectura como un acto dinámico.
- Teoría de la recepción: parte de la capacidad lectora, se centra en la relación entre el lector y el propio texto, los cuales interactúan y es a partir de ahí donde se le da sentido crítico al mismo.
- Semiótica y pragmática del texto: en el que además de la finalidad que pretende el texto se tiene en cuenta la realidad en la que este está inmerso.

Lo que está claro, es que es conveniente hacer un cambio en lo que a metodología se refiere. Si tenemos en cuenta el informe PISA<sup>4</sup> elaborado por la OCDE, los resultados de España en materia de comprensión lectora son bajos. Si bien es cierto que supera la media de la OCDE (493), España (496) esta por debajo de países europeos como Portugal (498) o Francia (499) y a gran distancia de países nórdicos como Noruega (513) o Finlandia (526).



*Elaborado por el periódico El País*

<sup>4</sup> Informe PISA extraído de: [https://elpais.com/elpais/2016/12/05/media/1480958752\\_164797.html](https://elpais.com/elpais/2016/12/05/media/1480958752_164797.html) (Consultado el 19/07/2018).

### **3.3.2. ANIMACIÓN A LA LECTURA**

Con esta estrategia metodológica lo que se pretende es que, el adolescente, además de potenciar su capacidad de comprensión de textos de diversa índole, disfrute del acto de la lectura. A su vez, la animación a la lectura engloba mucho más que el “simple” acto de leer, incluye todas aquellas actividades, estrategias, recursos y materiales que incitan al alumno a leer gustosamente.

El objetivo final de la animación a la lectura es avanzar del “saber leer” al “querer leer. Sin embargo, en el momento en el que se pretende implementar este proyecto es 1º de Bachillerato, por lo que las características del alumnado, y concretamente su gusto por la lectura, viene muy definido. Por lo tanto, la animación a la lectura es conveniente trabajarla desde los primeros cursos de la etapa de Educación Primaria.

### **3.3.3. TRABAJO COOPERATIVO**

Tal y como afirma González y Núñez (2012:136), el aprendizaje cooperativo es “un potente instrumento de socialización, que favorece la adquisición de las competencias sociales, el autocontrol, la relatividad de criterios y puntos de vista y, como se verá más adelante, el mayor rendimiento escolar”.

A su vez, el trabajo cooperativo requiere un trabajo extra por parte del docente, ya que implica una planificación previa de estrategias, materiales y actividades de carácter grupal. Una de las técnicas más habituales es la del puzle, ideada por Aaronson, en el que se trabaja la unidad por medio de grupos de origen. A cada miembro se le otorga un determinado contenido, formando posteriormente grupos de expertos en el que cada miembro con el mismo contenido pone en común lo indagado, perfeccionando así el conocimiento. Posteriormente, cada experto vuelve a su grupo de origen exponiendo su parte (Martínez y Gómez, 2010).



### **3.3.4. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

Las TIC, de las que ya se ha hablado largo y tendido en el marco teórico, es definida por Baelo y Cantón (2009:1) como: “una realización social que facilitan los procesos de información y comunicación, gracias a los diversos desarrollos tecnológicos, en aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social”

Dentro de esta propuesta las TIC tendrán un peso trascendental, ya que no solo nos permitirá visualizar, escuchar o, en definitiva, interactuar con cualquier elemento, sino que además nos servirá como una gran fuente de información para indagar sobre cualquier aspecto en un espacio temporal muy reducido.

### **3.4. PROPUESTA DE UNIDADES DIDÁCTICAS**

Tal y como se ha expuesto anteriormente, la presente propuesta está destinada al curso de 1º de Bachillerato en el que contamos con 20 alumnos. Las asignaturas en las que se implementará dicha propuesta serán las de Historia del Mundo Contemporáneo y Lengua Castellana y Literatura, siendo la primera de carácter troncal de opción y la segunda troncal general.

Lo que se pretende con la aplicación de este proyecto, conviene remarcar que es un supuesto, es que se trabaje de forma transversal un determinado concepto: el Antiguo Régimen. De esta forma, y nutriéndonos de estas dos materias, se persigue que los alumnos adquieran conocimientos de una forma no convencional (para el curso en el que nos encontramos).

La justificación de esto es que considero que ambas asignaturas mantienen una estrecha relación ya que, por ejemplo, no podría entenderse la literatura del siglo XVII sin el contexto histórico y social, esto se debe a que la temática planteada por los diferentes autores viene influenciada por este mencionado contexto.

Siguiendo con las directrices del Boletín Oficial del Estado (BOE), el desarrollo de esta propuesta se realizará con el objetivo de trabajar a través de las

competencias clave, si bien es cierto que en estas unidades predominarán unas sobre otras.

#### COMPETENCIAS CLAVE<sup>5</sup>

1. *Comunicación lingüística*: la acción comunicativa guiará la propuesta didáctica, puesto que el alumnado interrelaciona y se tiene en cuenta el empleo de múltiples textos en diversas modalidades, formatos y soportes. De ese modo, el discente participa de una red de posibilidades comunicativas.
2. *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*: si bien la competencia matemática no se trabaja en esta propuesta, la habilidad científico-tecnológica está presente en el desarrollo de destrezas tecnológicas (sMOOC) que conducen a la adquisición de conocimientos y al contraste de ideas.
3. *Competencia digital*: el alumnado es invitado a usar creativamente y de manera crítica tanto las TIC, como las TAC y TEP.
4. *Aprender a aprender*: es constante la autorreflexión y toma de conciencia del propio proceso tanto de aprendizaje como de enseñanza.
5. *Competencias sociales y cívicas*: compartir la tarea final y su evaluación implicará analizar de manera crítica los códigos de conducta y usos de los entornos sociales y virtuales.
6. *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*: puesto que el alumnado se empodera de la actividad participando activamente del proceso pedagógico.

---

<sup>5</sup> Definiciones textuales extraídas de la web del Ministerio de Educación:  
<https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html> (Consultado el 02/07/2018).

7. *Conciencia y expresiones culturales: el alumnado trata con todo tipo de obras literarias, así como cuadros y representaciones de la época.*

### **3.4.1. HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO**

#### *Contenidos:*

1. El Antiguo Régimen. La monarquía absoluta.
2. La economía del Antiguo Régimen.
3. La sociedad del Antiguo Régimen.
4. La ilustración.
5. La ciencia y la cultura ilustrada.

#### *Objetivos:*

1. Comprender las principales características que definen el funcionamiento del Antiguo Régimen.
2. Enumerar los rasgos más característicos de la monarquía absoluta.
3. Diferenciar entre los defensores y los detractores del absolutismo.
4. Describir el funcionamiento de la economía y sus principales actividades en el Antiguo Régimen.
5. Analizar la organización y división de la sociedad en el Antiguo Régimen.
6. Explicar los principales rasgos que definen la Ilustración.
7. Describir como fue el origen de la Ilustración en Francia y enumerar sus pensadores más influyentes.
8. Exponer la expansión de la Ilustración a nivel europeo y definir el despotismo ilustrado.
9. Citar los descubrimientos más importantes de la época a nivel cultural y enumerar los principales rasgos del Neoclasicismo.

#### *Criterios de evaluación:*

1. Exponer las características del Antiguo Régimen a nivel político, social y económico. (C. 1, 3, 4, y 5).
2. Definir las monarquías europeas del siglo XVI y XVII y sus rasgos más característicos. (C. 1, 3 y 5).

3. Citar a Hobbes y Bossuet como defensores y a Locke como detractor del absolutismo. (C. 1, 3, 5).
4. Exponer las actividades agrarias, industriales y comerciales en el Antiguo Régimen. (C. 1, 3, 5).
5. Definir los derechos y obligaciones de los principales estamentos de la sociedad del Antiguo Régimen: nobleza, clero y tercer estado. (C. 1, 4 y 5).
6. Relacionar la Ilustración fundamentalmente con el racionalismo. (C. 1 y 4).
7. Citar a Descartes, los cambios de la realidad del momento y el surgimiento de la Enciclopedia para explicar el desarrollo de la Ilustración en Francia. (C. 1, 3, 4, 5 y 7).
8. Comparar la Ilustración en Francia con países europeos como Alemania, Gran Bretaña y España. (C. 1, 3, 4 y 5).
9. Identificar el lema “todo para el pueblo, pero sin el pueblo” para explicar el despotismo ilustrado. (C. 1 y 4).

*Estándares de aprendizaje:*

- 1.1. Relaciona la sociedad del Antiguo Régimen con los estamentos, la política con la monarquía absoluta y la economía con el sector agrario y los gremios.
- 1.2. Trabaja de forma cooperativa respetando tanto a compañeros y profesores como al material utilizado.
- 2.1. Describe las monarquías absolutas como regímenes en el que todo el poder recae sobre el rey, siendo este de origen divino.
- 2.2. Identifica al resto de la población como súbditos del rey.
- 2.3. Ejemplifica las monarquías absolutas con el reinado de Luis XV de Francia.
- 1.1. Compara a Hobbes, el cual concebía el absolutismo en la naturaleza del ser humano (iusnaturalista), con Bossuet el cual lo situaba en un origen divino.
- 1.2. Señala a Locke como principal detractor del absolutismo y defensor del parlamentarismo, creyendo en la separación de poderes.

- 4.1. Relaciona la economía del Antiguo Régimen con la agricultura, siendo esta tradicional y de baja productividad.
- 4.2. Identifica las actividades industriales en la producción de manufacturas de tipo artesanal y gestionada por los gremios.
- 4.3. Indica el comercio del grano como principal actividad comercial.
- 5.1. Diferencia entre alta nobleza (aristocracia y militares de alto rango) y baja nobleza (el resto).
- 5.2. Compara el alto clero (altos cargos eclesiásticos) con el bajo clero (sacerdotes y frailes). Además, distingue entre clero secular (vive integrado en la sociedad) y regular (viven según las diferentes ordenes religiosas).
- 5.3. Cita al campesinado, a los artesanos y, en menor medida, a la burguesía como miembros pertenecientes al tercer estado.
- 6.1. Argumenta a través del racionalismo (razón como herramienta para aprender), el empirismo (experiencia como base del conocimiento) y el cientifismo (ciencia para explicar las leyes de la naturaleza) la realidad de la Ilustración.
- 7.1. Expone lo propuesto por Montesquieu, Voltaire y Rousseau para explicar el origen de la Ilustración.
- 7.2. Cita el surgimiento de la Enciclopedia desarrollada por Diderot y D'Alembert como aportaciones trascendentales para el asentamiento de la Ilustración.
- 7.3. Explica los cambios a nivel de desarrollo económico y cultural producidos en el s. XVII.
- 8.1. Compara el idealismo de Kant (Alemania), el empirismo de Hume y el librecambismo de Smith (Gran Bretaña) y el espíritu crítico de Feijoo (España).
- 9.1. Explica el despotismo ilustrado como ese interés de las monarquías de aplicar reformas, pero sin introducir cambios significativos de carácter liberal.

### **3.4.2. LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**

*Contenidos:*

1. Contexto histórico del Barroco.
2. Conceptismo y culteranismo.
3. La poesía barroca.
4. La prosa barroca.
5. Autores más representativos del siglo XVII.
6. El teatro del siglo XVII.
7. Dramaturgos más representativos del siglo XVII.

*Objetivos:*

1. Describir el contexto económico, social y cultural que conforman el Barroco.
2. Diferenciar las dos tendencias más representativas que se establecen en el Barroco.
3. Definir a nivel métrico la poesía barroca, así como la temática que persiguen.
4. Enumerar las novelas más representativas que se distinguen en el Barroco.
5. Citar los principales autores y sus singularidades dentro de la poesía y la prosa barroca.
6. Definir los rasgos más característicos del teatro del siglo XVII, así como sus principales temas.
7. Exponer las singularidades del teatro propuesto por Lope de Vega y citar más autores representativos de la época.

*Criterios de evaluación:*

1. Analizar la influencia del contexto social y cultural en las obras del siglo XVII. (C. 1, 3, 5).
2. Identificar el conceptismo y el culteranismo como las dos corrientes más importantes dentro del Barroco. (C. 1, 3, 5 y 7).
3. Relacionar la métrica y las estrofas italianas con los versos y formas líricas castellanas. Además, comparar la variedad y los contrastes en lo que a la temática se refiere. (C. 1, 3, 5 y 7).

4. Destacar la influencia de la novela picaresca dentro del Barroco, así como en menor medida la novela corta, la alegórica y la costumbrista. (C. 1, 3, 5 y 7).
5. Valorar la importancia de Luis de Góngora y Francisco de Quevedo en el siglo XVII. (C. 1, 4 y 7).
6. Relacionar a Lope de Vega y su comedia nueva para explicar el teatro del siglo XVII. A su vez, identificar la gran variedad de temas que ocupaban al teatro del Barroco. (C. 1, 3, 4, 5 y 7).
7. Citar los rasgos más característicos del *Arte nuevo de hacer comedias* de Lope de Vega. Enumerar además de Lope de Vega a Calderón de la Barca y Tirso de Molina. (C. 1, 3, 4, 5 y 7).

*Estándares de aprendizaje:*

- 1.1. Identifica en la gran crisis económica del siglo XVII la influencia en las obras del Barroco.
- 1.2. Explica a nivel cultural la relación entre el pesimismo y un pensamiento ligado a la Edad Media con las obras del siglo XVII.
- 2.1. Cita la belleza y la riqueza en lo formal para explicar el culteranismo.
- 2.2. Identifica en la creatividad y la densidad expresiva los principales rasgos del conceptismo.
- 3.1. Destaca como principales temas de la poesía del Barroco el amor, la metafísica, la religión y la sátira.
- 4.1. Expone las características más significativas de la novela picaresca: narración en primera persona, realismo o estructura narrativa entre otras.
- 5.1. Utiliza diversas fuentes de información y variedad de recursos para alcanzar la meta propuesta.
- 5.2. Respeta y colabora con sus compañeros con el fin de realizar una investigación óptima del tema en cuestión.
- 5.3. Valora las aportaciones de Góngora y Quevedo a nivel artístico, además de a nivel histórico para entender la realidad del momento.
- 6.1. Cita las características más significativas de la comedia nueva: no se respetan las tres unidades (lugar, tiempo y acción) utilizadas en el teatro clásico, estructura en tres actos, puede mezclarse lo trágico y lo cómico y están escritos en verso.

6.2. Enumera la variedad temática del teatro del siglo XVII: la honra, lo religioso, mitología o historia entre otros.

7.1. Define al teatro propuesto por Lope de Vega como obras de variedad temática (el amor, el honor, la religión o la monarquía), lenguaje popular y cercano, estructura en tres actos, polimetría y el romper con las tres unidades (acción, lugar y tiempo).

A continuación, se procede a exponer una temporalización y propuesta de unidad de cómo tratar el concepto del Antiguo Régimen de forma conjunta, tanto en la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo como en la de Lengua Castellana y Literatura.

### **3.5. TEMPORALIZACIÓN**

#### **3.5.1. HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO**

##### **Sesión 1 (50´):**

- a) *Evaluación inicial*: visualización de fotografías relacionadas con diferentes ámbitos del Antiguo Régimen. Posteriormente se procede a debatir y resolver dudas sobre lo comentado en las imágenes.
- b) Presentación del tipo de metodología que llevaremos a cabo durante la unidad, resaltando la importancia del trabajo cooperativo. Asimismo, justificaremos el por qué trabajaremos juntamente con la asignatura de Literatura esta unidad.
- c) *Exposición sintetizada de los contenidos*: para esto, utilizaremos la aplicación web “Timeline<sup>6</sup>” (gratuita), la cual nos permite realizar líneas del tiempo interactivas. Para sacar el máximo partido se precisa de un cañón y un proyecto. Ejemplo:

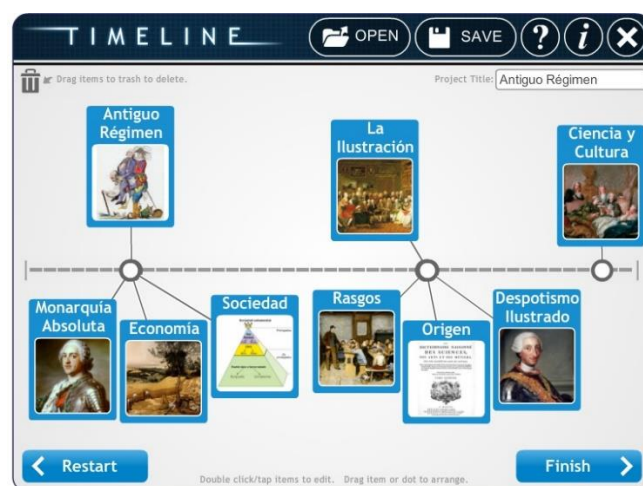
---

<sup>6</sup> Aplicación gratuita disponible en:

[http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline\\_2/](http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/) (Consultado el 18/07/2018).



*Línea del tiempo interactiva sobre el Antiguo Régimen.*



*Elaboración propia.*

## **Sesión 2 (50´):**

- a) La temática de la unidad es la siguiente:
  - i. El Antiguo Régimen: la monarquía absoluta. Defensores y detractores.
  - ii. La economía del Antiguo Régimen: principales actividades.
  - iii. La sociedad del Antiguo régimen: división en estamentos.
  - iv. La ilustración: origen y expansión por Europa. Despotismo ilustrado.
- b) La metodología es que por pequeños grupos experimenten el trabajo autónomo y cooperativo. Mediante diferentes tipos de textos en cuanto a la temática y a la forma: discursos, obras literarias, estudios de caso, cartas... Según el grado de interés y curiosidad que despierte en cada alumno, se juntarán por grupos en función de la afinidad al tema.
- c) Una vez en grupos, el objetivo es que realicen una pequeña investigación del tema que han escogido. Al final, se la deberán exponer a sus compañeros en el formato que ellos consideren oportuno. Asimismo, todas las exposiciones se repartirán entre todo el alumnado para compartir el conocimiento.
- d) Si sobra tiempo, que debería, se comenzaría a trabajar.

## **Sesión 3 y 4 (50´ minutos cada una):**

- a) Sesiones llevadas a cabo en el aula de ordenadores.

- b) Papel del profesor: guía-mediador. Se encargará de enumerar una serie de fuentes fiables, sin olvidar que se le dota de libertad al alumnado. En la etapa de Bachillerato, el alumno tiene que potenciar su capacidad crítica para discriminar las diversas fuentes. Además, se encargará de solventar si los hubiere, los bloqueos que puedan sufrir los alumnos durante la tarea.

### Sesión 5 (50'):

- a) Exposición de la investigación. Cada grupo escogerá el formato de su presentación. El profesor facilitará una serie de aplicaciones de ejemplo para llevarlas a cabo, pudiendo el alumnado escoger entre alguna de ellas, o decantarse por alguna que ellos mismo conozcan. Por otro lado, pueden elegir otro formato como realizar pequeñas representaciones, role playing, o cualquier otro tipo de vía exenta de tecnologías.
- b) Listado de aplicaciones:

| Listado de aplicaciones  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| Mapas conceptuales   | Líneas del tiempo  | Video-presentación   | Exposiciones   |
| <b>Text 2 Mindmap</b><br> | <b>Timeline</b><br> | <b>Wideo</b><br>   | <b>Prezi</b><br>      |
| <b>Bubbl.us</b><br>       | <b>Dipity</b><br>   | <b>PowToon</b><br> | <b>PowerPoint</b><br> |
| <b>Gliffy</b><br>         | <b>TimeRine</b><br> | <b>Moovly</b><br>  | <b>Google</b><br>     |

### 3.5.2. LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

#### **Sesión 1 (50´):**

- a) Resaltar la gran influencia del contexto histórico y social en las obras producidas durante el siglo XVII.
- b) Exposición de cuadros: los alumnos deberán desgranar y debatir sobre los rasgos que ven. Asimismo, todas estas obras contienen unas características que pueden ser explicadas por la realidad histórica en la que se ven inmersas.
- c) Explicar lo qué se va a trabajar (prosa, poesía y teatro del siglo XVII), cómo se llevará a cabo (biografías noveladas) y con qué objetivo (trabajo cooperativo, autónomo, aplicación de métodos de investigación adecuados).

#### **Sesión 2 (50´):**

- a) Presentación de los principales autores y sus obras más significativas relativas a la poesía, la prosa y el teatro del siglo XVII.
- b) En función de los intereses y la motivación del alumnado, estos se organizarán por pequeños grupos para llevar a cabo la tarea principal.
- c) La actividad principal será elaborar una biografía novelada<sup>7</sup> del autor seleccionado con el objetivo de ser presentada al final de la unidad. Esta actividad consiste en realizar un guion en pequeños grupos acerca del autor en cuestión (biografía), la época en la que está inmerso y sus obras más representativas.
- d) En la última sesión de la unidad, se expondrán estas biografías noveladas en el formato que estos alumnos consideren, siendo lo más interesante pequeñas representaciones. Asimismo, podrían realizar breves videos, mapas conceptuales, líneas del tiempo u otro tipo de formato que precisen.

---

<sup>7</sup> Proyecto propuesto por El umbral de la palabra:  
<http://elumbraledelapalabra.blogspot.com/2016/05/biografias-noveladas-en-4-eso.html> (Consultado el 18/07/2018).

### Sesión 3 y 4 (50´):

- a) Trabajo grupal: se llevará a cabo en la sala de ordenadores. A su vez, el profesor prestará ayuda a nivel de recursos y de fuentes de información a los alumnos.

### Sesión 5 (50´):

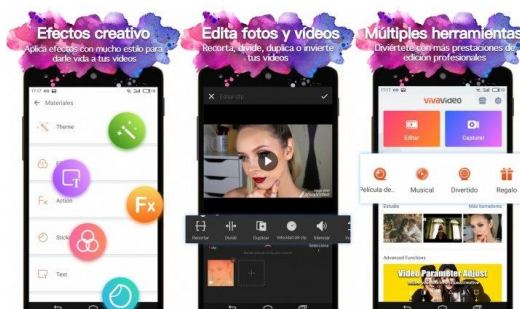
- a) Exposición de los grupos. El objetivo de toda esta tarea es que se genere debate y los alumnos hablen sobre literatura. Esto es un hecho que seguramente se de, ya que al trabajar sobre diferentes autores de la misma época pueden surgir debates interesantes. Un ejemplo de exposición puede ser en vídeo:



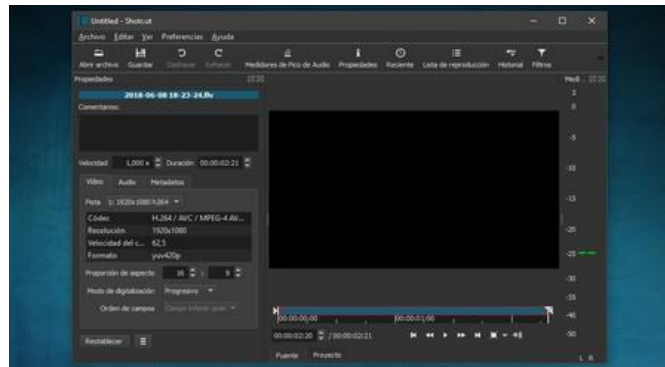
Biografía novelada de Baroja 4º ESO

- b) Como hemos expuesto anteriormente, lo interesante en esta actividad es que se realice un video comentado o, en su defecto, con el guion elaborado una breve representación entre los miembros del grupo. Para realizar estos videos, unas de las aplicaciones gratuitas que se pueden utilizar son:

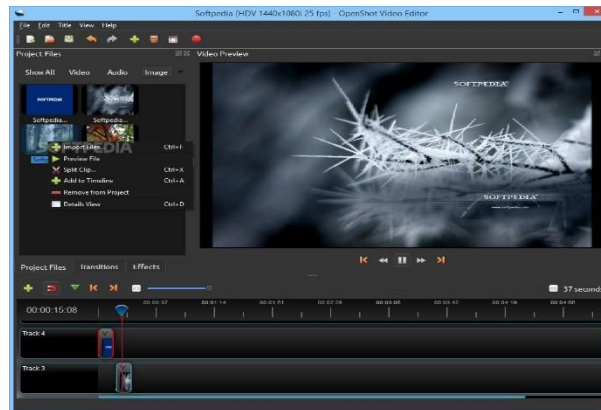
- VivaVideo (aplicación para dispositivos móviles):



- Shotcut(aplicación para ordenador):



- OpenShot (aplicación para ordenador):



### 3.6. *EVALUACIÓN*

Ambas materias se evaluarán conjuntamente, aunque tendrán pruebas escritas independientes.

La evaluación constará de un 50% destinado a una prueba ordinaria escrita para cada asignatura y el otro 50% dedicadas a la parte práctica. Esa mitad perteneciente a la parte práctica se valorará conjuntamente entre ambas asignaturas mediante una rúbrica. La nota final de esta rúbrica es la misma para todos los integrantes del grupo, basándonos en el principio de la interdependencia positiva, concepto definido anteriormente.

| <b>Aprendizaje cooperativo</b>                            | <b>Alto</b>  | <b>Medio</b>  | <b>Apto</b>   | <b>Insuficiente</b>   |
|---|--|---|---|---|
| Trabajo en grupo  | Todos los alumnos saben de todo, habiendo cooperado entre ellos durante todo el trabajo.         | Todos los miembros han colaborado y aportado ideas al grupo.  | Clima de trabajo correcto, pudiendo surgir algún contratiempo, pero siendo estos resueltos. | Clima de trabajo tóxico, surgiendo problemas entre los diferentes miembros del grupo. |
| Contribución del grupo a la red de conocimientos del aula | Aporta una gran cantidad de contenidos y en varios formatos, así como diversa bibliografía.      | Aporta contenidos especificando en aquellos aspectos que les ha interesado, además de justificarlo. | Aporta los contenidos mínimos a la clase, debiéndose ser completados con otras fuentes.     | No aporta nada a la red de conocimientos del aula.                                    |
| Producto final  | Elaboración de un trabajo perfecto, nos permite interiorizar el tema sin acudir a otras fuentes. | Realiza un trabajo de calidad, que permita comprender el tema correctamente.                        | El trabajo tiene varios aspectos a mejorar para asegurar la comprensión del tema.           | El trabajo debe ser modificado para una correcta interiorización de los contenidos.   |
| Exposición del producto                                   | La exposición es atractiva y coherente. Ahonda temas que les ha sido de interés.                 | La exposición es original y correcta y coherente con lo trabajado durante la unidad.                | La exposición es poco original y para comprender el tema hay que acudir a otras fuentes.    | La exposición es poco original y contiene errores de formato o de contenidos.         |

### 3.7. PROPUESTA Y PROCESO DE ELABORACIÓN DE UN SMOOC

Dentro de los Recursos Educativos de Acceso Abierto (REA), dada su finalidad de ampliar el acceso, calidad y rentabilidad del proceso enseñanza-aprendizaje, un método en boga son los Cursos de Acceso Abierto Online Masivos (sMOOC), dado que la política educativa europea dispone de plataformas como <https://ecolearning.eu/>, donde distintas universidades convergen en la creación de dichos cursos<sup>8</sup>.

A partir de una pedagogía constructivista y una concepción conectivista de la educación, donde la creación del conocimiento se basa en el establecimiento de conexiones, los sMOOC se caracterizan porque el planteamiento del curso está abierto a las necesidades y disponibilidad del participante, quien incluso puede escoger el itinerario didáctico. El equipo docente participa en el proceso enseñanza/aprendizaje como 'guía' o 'facilitador' y los participantes tienen la responsabilidad de su aprendizaje mientras se le anima a reflexionar de forma colaborativa mediante redes y comunidades. Esta interacción se ve favorecida y motivada por las distintas mecánicas de juego en los escenarios virtuales; por ejemplo, incorporar la gamificación invita a un compromiso del participante que convierte al sMOOC en un elemento principal en el ámbito educ comunicativo.

Para la confección del sMOOC ideal debemos tener en cuenta las fortalezas y debilidades señaladas previamente, en términos generales, en este tipo de cursos<sup>9</sup>. Asimismo, resulta fundamental el análisis sobre cómo emplear las herramientas de la Red para involucrar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, y tal y como afirma Cantillo Valero (2014:68) «para introducir estas metodologías y estos contextos omnipresentes en las instituciones educativas, es preciso reconsiderar el currículum y las

---

<sup>8</sup> El término MOOC se genera como acrónimo inglés de *Massive Online Open Courses*; es decir, para referirse a aquellos cursos online masivos y abiertos que cualquier persona puede cursar a través de Internet. Este nuevo modelo educativo se basa en los Recursos Educativos Abiertos (*Open Educational Resources* OER en inglés) y, con germen en prestigiosas universidades, está creciendo notablemente desde su aparición. El primer curso en línea que recibió el apelativo de MOOC fue el curso "Connectivism and Connective Knowledge" organizado por George Siemens y Stephen Downes en la University of Manitoba (Canada) en agosto de 2008.

<sup>9</sup> Consultar Valverde Berrocoso, 2014, pp. 93-111.



formas de enseñanza». Es decir, ajustar el sistema de enseñanza/aprendizaje a la potencialidad de los modelos audiovisuales que empleamos.

En el marco de ese diálogo interpersonal en la Red, la comunicación es el pilar de la construcción de la comunidad de aprendizaje; en la Red todas las personas que participan en la comunicación lo hacen en una relación de igualdad: como agentes activos y comprometidos con la cibercultura del siglo XXI «una comunidad será lo que sus miembros hagan de ella» Cantillo Valero (2014:35).

### **Consideraciones pedagógicas para la tarea de crear un microcurso sMOOC**

El objetivo principal de esta actividad es proponer un diseño pedagógico de un sMOOC. El trabajo consistirá en la elaboración de un documento (2-3 páginas máximo) que tiene que recoger los principales aspectos de una propuesta didáctica para un sMOOC. Cada alumno/a decidirá tanto la hipotética duración de la propuesta como la temática sobre la que se desarrollará.

En el diseño pedagógico se incluirán los siguientes aspectos:

1. Breve justificación de la propuesta.
2. Denominación del sMOOC.
3. Colectivo destinatario.
4. Objetivos.
5. Contenidos.
6. Actividades. Propón y da una breve descripción de 3 tipos de actividades:
  - Tareas individuales para destacar la información más importante de una hipotética sesión (por ejemplo: cuestionario, test, recursos de investigación relacionados con el contenido, etc.).
  - Tareas colaborativas en las que se utilice el foro u otra red social que estimule la interacción y el intercambio de experiencias.
  - Evaluación P2P. Simplemente una breve descripción de los objetivos que deben alcanzar los participantes con esta tarea.

**El diseño pedagógico** se divide en dos partes:



- El plan de estudio, que incluye la justificación, los objetivos, los contenidos, las actividades y la evaluación.
- El plan de animación, que incluye las acciones planteadas para involucrar a toda la comunidad.

***a) Información pedagógica.***

- Enfoque pedagógico (xMOOC, sMOOC, cMOOC...).
- ¿Material didáctico disponible?
- ¿Carga de trabajo semanal estimada?
- Requisitos previos de participante.
- Evaluación de los participantes.
- Certificación (SÍ/NO. ¿Oficial?).

***b) Recursos pedagógicos/actividad.***

Ejemplo: “El retablo de Maese Pedro”, El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha, II, caps. 25-26: <http://quijote.bne.es/libro.html>

- Wiki.
- Documento en texto.
- Actividades:
  - Cuestionario/Múltiple opción.
  - Producción (escrito, gestionar/sintetizar, proyecto).
  - Trabajo individual/grupo.
- Animación del curso:
  - Foro.
  - Livechat (texto, vídeo).
  - Red social.
  - Newsletter.
  - Autoevaluación.
  - Evaluación por pares/ del profesor.
  - Gamificación.

‘Gamificar’ es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que contenga elementos de competición, cooperación y exploración en la consecución de objetivos. Más allá del mero entretenimiento, su aplicación en

el aula universitaria se fundamenta en que para ser efectiva debemos ser conscientes de los mecanismos de la motivación, donde resulta esencial la novedad, lo inesperado. Para ello, sería importante realizar el proceso de gamificación dentro de un contexto global, que incluso puede surgir desde el propio juego. Además, dado el creciente cortoplacismo en la búsqueda de satisfacciones de los jóvenes, hay que tener en cuenta que dicha motivación debe estar presente desde el inicio. Desde esa necesidad de generar escenarios que estimulen la creatividad de los alumnos y sus ganas de colaborar con el proyecto, ya sea individualmente o en equipo, un enfoque pedagógico adecuado para implementar la gamificación sería una posición conectivista. En ese marco, se trataría de facilitar la cooperación en mecánicas lúdicas que se construyan a sí mismas en el proceso apoyándose en lo tecnológico. Por ejemplo, 'cazar faltas' nos traslada de la frutería a la red donde, a partir de una gamificación adecuada, podemos conectar el aula con el amplio contexto vital del alumno.

### ***Evaluación***

La particularidad del ejercicio de creación, mediante el uso libre de nuevas tecnologías y la hibridación de medios, plantea cuestiones fundamentales en cuanto a la fundamentación. En principio, conviene tener en cuenta una evaluación formativa con actividades de autocorrección. En ese sentido, las posibles mejoras pueden observarse a partir de los siguientes parámetros:

Gestión: más allá de la necesidad de intervenir estratégicamente a lo largo del proceso, se puede enviar un cuestionario previo al curso con una doble funcionalidad: 1) que los participantes conozcan verdaderamente su necesidad de realizar el curso y 2) que el equipo docente conozca el perfil y expectativas de los participantes. Asimismo, durante el curso pueden resultar útiles cuestionarios intermedios para conocer la percepción de los participantes que permita un desarrollo y mejoras continuas. Al terminar el curso, sí se ha desarrollado un cuestionario final de satisfacción pero se podría haber avanzado extrayendo las preguntas frecuentes (FAQ).

Accesibilidad: deben tenerse en cuenta las directrices de la World Wide Web Consortium (W3C); es decir, que sea para todos los usuarios y en todos los

dispositivos posibles. En ese sentido, el formato y justificación del texto es adecuado y los formularios y .pdf están correctamente elaborados; no obstante, sería conveniente añadir en mayor medida imágenes, columnas y tablas. En su diseño, presenta un uso flexible, adaptado a un amplio rango de preferencias y capacidades individuales. Asimismo, la accesibilidad se concilia con un diseño atractivo. Las posibilidades de mejora por lo que respecta a los vídeos, vendrían dadas si faltan subtítulos, audiodescripciones, transcripciones y, aunque se trate de un requerimiento de Nivel Triple A de accesibilidad, interpretación en lengua de signos. Es decir, no es accesible para discapacidades visuales, auditivas, motoras ni cognitivas. Asimismo, el sMOOC no presenta materiales sonoros breves extraídos de radio o televisión (podcast) que hubieran resultado muy útiles acompañados de una transcripción.

Plan de comunicación: en el interés por conectar más allá del aula puede ser interesante exponer el curso en distintas redes sociales como Facebook o Twitter a nivel básico. No obstante, el alumno siempre podrá incentivar su curso/presentación desde herramientas como Flipboard, donde se podía haber generado como noticia, Feedly, para reunir toda la información relevante, o buscar en Pinterest tableros relacionados con el tema. En el plan de activación para dar conocer el contenido se ha creado una comunidad en las redes sociales mediante un hashtag; en cualquier caso, se podrían haber empleado también herramientas para gestionar comunidades como Tweetdeck, Hootsuite y Slack.

Contenidos: es importante que responda a una lógica de lo simple a lo complejo, modular e intentando que se mantenga abierta al interés de los participantes. El contenido básico puede estructurarse mediante una presentación Prezi, un texto adjunto en formato .pdf y un cuestionario y de un apartado “Para saber más”. Asimismo, con la finalidad explorar, reflexionar, crear y dialogar, una estrategia metodológica atractiva y sencilla para el alumnado sería la participación en un foro o en redes diseñadas para la actividad docente como Edmodo, Ning o Grouply.

En suma, el tema principal debe presentar un tipo de interactividad combinado para un nivel intermedio, y en consonancia con la filosofía del sMOOC, el

aprendizaje individual y reflexivo se insertaría como parte de los materiales del curso que, una vez desarrollados, pueden ser facilitados al resto de participantes. De ese modo, se fomentarían Redes Personales de Conocimiento (PKNs).

Para una retroalimentación significativa podemos proponer, en el marco del Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales, una actividad descompuesta en tareas. De hecho, una actividad en sí misma podría generar un nuevo REA a partir del desarrollo de sus cuatro características (Reutilizar, Revisar, Remezclar y Redistribuir) convertidas en habilidades a desarrollar por los participantes. En este sentido, deberíamos tener presente que en una actividad compleja puede suceder que el dominio de una tarea o subtarea no supone el dominio de la actividad en su conjunto. De hecho, esta circunstancia ha sido enfatizada, tanto como para “criticar la descomposición de una actividad compleja en sub tareas jerarquizadas según un orden de complejidad” (Rodríguez Illera, 2001:70).

Sin embargo, una actividad compleja es necesariamente un trabajo de equipo y la susodicha tarea, además de servir a la creación y producción materiales, puede convertirse en colaborativa mediante grupos de cuatro donde cada participante adopte una de las cuatro competencias que caracterizan el REA. El resultado final sería adecuado para una evaluación por pares, lo que evitaría las debilidades inherentes a los MOOCs de una evaluación rigurosa al presentar una rúbrica para evaluar los REA. Como resultado de esta actividad, auténtica comunidad de aprendizaje, los participantes podrían comparar su resultado de aprendizaje con sus propios objetivos señalados en el cuestionario inicial. Esta sería la actividad final.

Así, esos “niveles de conclusiones” equivaldrían a un proceso de enseñanza/aprendizaje en el que pedagógicamente se estimularía el conectivismo y el aprendizaje socioconstructivista centrado en el participante al tiempo que colaborativo y adaptativo, y además se puede hacer uso de analíticos de aprendizaje<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> *Learning Analytics*: medición, recopilación, análisis y presentación de datos sobre los estudiantes, sus contextos y las interacciones que allí se generan, con el fin de comprender el proceso de aprendizaje que se está desarrollando y optimizar los entornos.

## **Metodología para una posible investigación**

La actividad de crear un sMOOC por parte del alumnado puede generar datos desde vías complementarias: externa, a partir de una observación participante del profesor a modo de etnógrafo, e interna tanto mediante la participación del resto del grupo/aula en cada curso como por una encuesta por muestreo (*survey*), técnica social cuantitativa más difundida, para conocer el grado de satisfacción del alumnado. En ese sentido, el profesor puede elaborar un cuestionario mediante una 'batería de preguntas', donde todas se formulan del mismo modo en un único bloque. Es necesario distinguir entre las preguntas formuladas en términos absolutos, independiente del resto, y relativos, que nace de la comparación con las otras relacionando posibles opciones siendo, por tanto, más difícil de llevar a la estadística. Además, puede enfocarse como una encuesta diacrónica o longitudinal, como un estudio realizado sobre un grupo de individuos durante un período determinado.

## **4. CONCLUSIONES**

Es un hecho que la globalización y los grandes cambios tecnológicos han modificado la forma de entender el mundo. Y la educación, en relación con estos cambios, no está exenta y ha debido y debe reinventarse, adaptándose a la realidad socioeconómica.

El alumnado actual, y en referencia a lo tecnológico, son los llamados nativos digitales. Ciertamente los jóvenes de los países desarrollados destinan varias horas a la semana a la utilización de diversos medios tecnológicos, ya sea televisión, teléfono móvil, ordenador, table o videoconsola entre otros.

Por lo que el deber del sistema educativo no es otro que aprovechar algunos de estos medios e introducirlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, hay que tener en cuenta, por ejemplo, que no se debe recurrir a estos para hacer lo mismo que las últimas décadas, pero a través de las TIC.

Lo realmente interesante es proponer coyunturas al alumnado, que les permita trabajar autónomamente y de forma colaborativa, además analizar críticamente

lo trabajado y tomar decisiones. Todo lo citado anteriormente partiendo desde la motivación y el interés del alumnado es el reto que se le plantea a la educación del siglo XXI, es decir, avanzar desde la educación tradicional al conectivismo.

Lógicamente, toda esta transformación exige un esfuerzo por parte de todos los agentes participantes. Al sistema educativo se le plantea una fuerte inversión a nivel económico a la hora de readaptar las aulas a esta educación 2.0. A su vez, a todo el profesorado se le exige formación tanto a nivel metodológico, proponiendo nuevas estrategias de aprendizaje adaptadas a los nuevos tiempos, como a nivel de conocimientos en lo que al tratamiento con las TIC se refiere, algo que cada vez más se va trabajando.

Estaremos de acuerdo, en que partiendo desde los intereses del alumnado y haciéndoles verdaderamente participantes y con poder de decisión dentro del aprendizaje, es más probable que se obtengan mejores resultados y que el clima de trabajo sea más agradable. A mi juicio entiendo que es complicado, y más en etapas como la que yo planteo en este trabajo, pero creo que el sistema educativo actual exige un cambio si lo que se quiere es formar ciudadanos críticos y participes. Por lo que modificaciones a nivel metodológico, introduciendo propuestas como la planteada en este trabajo o implantando el sMOOC, son necesarias y es la tendencia que se está siguiendo actualmente.

## **5. BIBLIOGRAFÍA**

Almanza Vides, K.; Quintero, O. M.; Rojas Angarita, W; Rojas Forero, M. (2018), "Emancipación de la educación bancaria", en *Boletín Redipe*, 7(3), 59-67.

Aparici, R. (2003), *Comunicación educativa en la sociedad de la información*, UNED, Madrid.

- (2015), Narrativa digital interactiva, Barcelona, Gedisa.

Baelo Álvarez, R. y Cantón Mayo, I. (2009), "Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión", en *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(7).

Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, Barcelona, Gedisa.

Cantillo Valero, C. (2014). "Nuevas dinámicas de aprendizaje en entornos virtuales" en Sara Osuna (coord.), *Escenarios virtuales educomunicativos*, Barcelona, Icaria, 2014, pp. 57-86.

Carrera, B., & Mazzearella, C. (2001), "Vygotsky: enfoque sociocultural", en *Educere*, 5 (13), 41-44.

Estrada, M. V, Madrid-Malo, E. & Gil, L. M. (2000), *La participación está en juego*, Colombia, Fundación Restrepo Barco-UNICEF.

Fuster García, B. (2011), "El trabajo cooperativo como método de aprendizaje en el ámbito universitario: una aplicación a la asignatura economía española", en Gómez Lucas, M. C. y Álvarez Teruel, J. D., *El trabajo colaborativo como indicador de calidad del espacio europeo de educación superior*, pp. 629-642, Alicante, España: Editorial Marfil.

García García, E. (1991), "Los modelos educativos en torno a la vieja polémica Escuela Nueva frente a Escuela Tradicional", en *Didáctica (Lengua y Literatura)*, (3), 25-46.

Gil-Quintana, J. (2016). La nueva realidad sMOOC, una ventana abierta a la educomunicación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(2), 59-68.  
<http://dx.doi.org/10.1498/MEDCOM2016.7.2.5>

González Suárez, P. y Núñez Cubero, L. (2012), “El puzzle de la historia: una experiencia innovadora en Historia del mundo contemporáneo basada en el aprendizaje cooperativo”, en *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, (42), 129-144.

Granados Romero, J., & López Fernández, R., & Avello Martínez, R., & Luna Álvarez, D., & Luna Álvarez, E., & Luna Álvarez, W. (2014), “Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI”, en *MediSur*, 12 (1), 289-294.

Gutiérrez Campos, L. (2012), “Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones”, en *Revista Educación y Tecnología*, (1), 111-122.

Jenkins, H. (2009), *Convergence Culture*, Barcelona, Paidós.

Kaplún, G. (1998). “Mario Kaplún, el viajero”, en *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (64), 9-14.

Kaplún, M. (1985). *El comunicador popular*, Quito, Ecuador: Ediciones Ciespal.

Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la comunicación*, La Habana, Cuba: Editorial Caminos.

López Pérez, R. (2010), “Para una conceptualización del constructivismo”, en *Revista Mad: Revista del Magíster en Análisis Sistemático Aplicado a la Sociedad*, (23), 25-30.

Martínez, J. y Gómez, F. (2010) , “La técnica puzzle de Aronson: descripción y desarrollo”, en Arnaiz, P.; Hurtado, M<sup>a</sup>.D. y Soto, F.J. (coords.) *25 Años de Integración Escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario*, Murcia, Consejería de Educación, Formación y Empleo.



Martos García, A. E. y Martos García, A. (2017), "La lectura inclusiva y el omnivorismo cultural como "disolventes" de la modernidad líquida", en *Profesorado: revista de curriculum y formación del profesorado*, 21(3), 427-445.

Moreira, M. A. (2012). "¿Al final, qué es aprendizaje significativo?", en *Revista Currículum*, (25), 29-56.

Olalla, J. R. (2016). "TIC, TAC, TEP", en *Fórum Aragón*, (19), 45-49.

Padilla Partida, S. (2006), "Gestión de ambientes de aprendizajes constructivistas apoyados en la zona de desarrollo próximo", en *Apertura: Revista de innovación educativa*, (5), 8-21.

Prieto, A., Díaz, D. y Santiago, R. (2014), *Metodologías inductivas. El desafío de enseñar mediante el cuestionamiento y los retos*, Barcelona, Editorial Océano.

Reibelo Martín, J. D. (1998), "Método de enseñanza. Aprendizaje para la Enseñanza por descubrimiento (i)", en *Aula abierta*, (71), 121-144.

Rodríguez Illera, J. L., (2001). "Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales", en *Anuario de Psicología*, 32(2), 63-75.

Ruiz, G. (2013). "La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo", en *Foro de Educación*, 11(15), 103-124.

Sánchez Jaramillo, L. F. (2005), "La historia como ciencia", en *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (Colombia), 2-3.

Scolari, C. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona. Gedisa

Shier, H. (2001), "Los caminos hacia la Participación: Aperturas, Oportunidades y Obligaciones", en *Children & Society*, 15, 107-117

Siemens, George, "Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital", consultado el 11 de mayo de 2018 en

<http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>

Suárez Silveiro, E. J. (2014), "El constructivismo radical de Glasersfeld versus el constructivismo pragmático de Dewey", en *Pedagogía*, 47(1), 115-158.

Vásquez Roca, A. (2008). "Zygmunt Baumann: modernidad líquida y fragilidad humana", en *Nómadas: Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, (19), 309-316.

Valverde Berrocoso, J. (2014). MOOCS: Una visión crítica desde las ciencias de la educación. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18 (1), 93-111.

Yot Domínguez, C. R. y Marcelo García, C. (2015)., "¿Despega el m-learning? Análisis de la disposición y hábitos de los usuarios", en *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 205-2018. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.13>

Zayas Hernando, F. (2011), "Educación literaria y TIC", en *Aula de innovación educativa*, (200), 32-34.